

YENI TINY

Una historia sobre ser feliz en
un mundo gris



Hansel Vinussi

YENI TINY

Hansel Vinussi

EBG



EYLUL BLOSSOM GAMES

Nota de Copyright

Yeni Tiny

Una historia sobre ser feliz en un mundo gris.

© 2025-2026 Hansel Vinussi

Publicado por Eylul Blossom Games

Licencia y atribución

Licencia CC-BY-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.en>

Esta explicación no es una asesoría legal ni sustituye al texto de la licencia. Consulta con un abogado si tienes dudas.

Se conceden los derechos a usar, compartir y adaptar libremente la obra.

La licencia requiere una atribución explícita y visible. Además, se debe colocar el enlace a la licencia. En caso de no cumplir con estos pasos, los derechos que te concedería la licencia no se aplican y se convierte en una infracción a los derechos de autor.

No importa cómo quieras dar formato a la información mientras esté presente y se lea con claridad. Sugiero hacerlo en las primeras páginas o en un lugar visible; nunca emplear técnicas para ocultarla o disimularla porque eso infringe los

términos de la licencia. El público también valora que juegues limpio, así que no arriesgues tu reputación por una simple línea de reconocimiento. Lo necesito por motivos legales; estás protegiendo el contenido para todos.

Es mi costumbre dejar una leyenda de copyright, similar a ésta:

Nombre de la obra. Descripción breve de la obra.
Copyright (C) 2026 Autor

Esa información es clave. Si vas a compartir la obra sin modificarla, podrías copiar eso y el enlace a la licencia.

En obras derivadas, el enfoque cambia un poco. Doy ejemplos de cómo podrías redactarlo:

Esta obra está basada en...

Esta obra está inspirada en...

Esta obra utiliza partes de...

Se utiliza el primer y tercer capítulo de...

*Utilizamos total o parcialmente las siguientes
obras: ...*

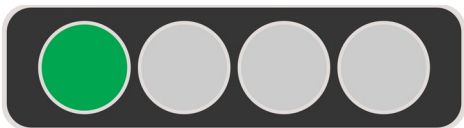
Luego, usas la información de la leyenda del copyright para completar los datos necesarios y no olvides colocar el enlace a la licencia también.

Para quiénes se recomienda

Me gusta siempre incluir una nota con la edad mínima recomendada y una lista con el contenido que puede resultar problemático para algunos.

Si crees que hay algo a mejorar en la clasificación, házmelo saber.

EDAD RECOMENDADA:
Todo público (+0)
TEMAS CONTROVERTIDOS:
Ninguno.

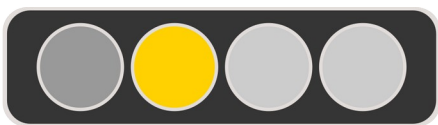
AGE:  **+0**

Para niños:

Se enfoca sólo en niños pequeños, con temas y lenguaje apropiados para su edad. Puede incluir elementos educativos y de entretenimiento simple.

Para todo público:

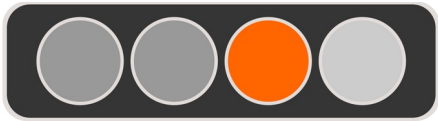
Mantiene un lenguaje simple y no incluye escenas perturbadoras para los niños. Es ideal para todas las edades. A pesar de su formato familiar, quizás tenga una capa de significado que un adulto captará mejor.

AGE:  **+13**

Para mayores de 13 años:

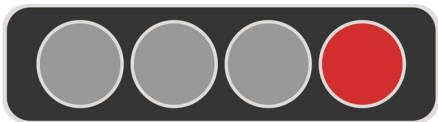
No contiene sexo explícito ni violencia gráfica. Las escenas de riesgo no se glorifican y suelen tener consecuencias claras. Pueden incluirse sugerencias leves, lenguaje

moderado y referencias ocasionales al alcohol, sin promover su consumo.

AGE:  **+ 16**

Para mayores de 16 años:

No contiene sexo explícito ni escenas de violencia extrema. Se evita glorificar comportamientos riesgosos, aunque se los presenta de forma más directa. Pueden permitirse escenas sugestivas, consumo de alcohol, lenguaje ofensivo y situaciones de mayor tensión emocional.

AGE:  **+ 18**

Para mayores de 18 años:

Es posible que contenga sexo explícito y escenas muy sangrientas. Se asume que el adulto sabe distinguir la realidad de la fantasía y se puede ir más allá. Los temas controvertidos son abordados sin censura.

Contacto

Se recomiendan los medios de contacto marcados como "primera opción" (verde). Los que están marcados como "segunda opción" (amarillo) aún podrían ser viables.

No se recomiendan "poco usado" (naranja) ni "abandonado" (rojo).

El estado puede cambiar en el futuro.

Códigos de color

Primera opción

Segunda opción

Poco usado

Abandonado

La información actualmente está en:

<https://eylulblossomgames.codeberg.page/info/>

Forjas de software

- Codeberg: <https://codeberg.org/eylulblossomgames>
- Github: <https://github.com/eylulblossomgames>
- Gitlab: <https://gitlab.com/EylulBlossomGames>

Tiendas de software

- Itchio: <https://eylulblossomgames.itch.io/>
- Steam:
<https://steamcommunity.com/id/eylulblossomgames/>

Ebooks y arte

- Internet Archive:
<https://archive.org/details/@eylulblossomgames>

Blogs

- Blog Codeberg:
<https://eylulblossomgames.codeberg.page>
- Blog Movim:
<https://mov.im/blog/eylulblossomgames@movim.eu>

Mensajería

- XMPP: eylulblossomgames@yax.im
- Movim: eylulblossomgames@movim.eu

Redes sociales

- TikTok: @eylulblossomgames
- Youtube: PROXIMAMENTE
- Bluesky:
@eylulblossomgames.bsky.social
<https://bsky.app/profile/eylulblossomgames.bsky.social>
- Mastodon 1:
eylulblossomgames@mastodon.social
<https://mastodon.social/@eylulblossomgames>
- Mastodon 2:
eylulblossomgames@mastodon.gamedev.place
<https://mastodon.gamedev.place/@eylulblossomgames>

Redes sociales P2P

- Keet:
@eylulblossomgames2026
<https://keet/nfo68amkw6fu86mix3srs6e5q3sokizzak7jcwkuni515qjmncd4wonnakiki13193ka9j84yhr7sptf85bffj14oymp9tmfd91kzpymxynz1o7zetf6zrfp1nrk6dag8keeo858kz5kpdq11wmu37jirb6y4yedrj5nfb7ape9pftuum15ewtrubddkg>

Eylul Blossom Games



- Quiet:

<https://tryquiet.org/join#p=12D3KooWCtJkKjSH3sdj6JjiUbXptEkeS1A1YRP3UTrRrPqbiRbC%2Cywoujdwitgfix5aswrumx4rvr66k5ariq7kgclz7qog5gldeynjlcad&k=xCZOE9ua%2B6evG8uY6ITiZeSpUNUk3c7UB%2B2P80WRHeQ%3D&a=Yz1leWx1bC1ibG9zc29tLWdhibWVzJnM9ODRKVmJTawRuUXhMUW1weg>



- Retroshare:

ABCD0gH/

kvoEeEzAPRTdwIbQAxTh6m0Mgssh7sg2+95pu8jjSnZWRAER

RXlsdWxCbG9zc29tR2FtZXOTBgsAqMCcDpIGIUIutZwO

BAOmSIw=

- Secure ScuttleButt:

@G3LQPaZ5FTrTOcJKjfi/DKyh/+pXveZ5gPjnwWGsnIM=.ed
25519

Emails

- Proton Mail: eylulblossomgames@proton.me
- Gmail: eylulblossomgames@gmail.com

Capítulo 1

1

—¡Otra vez los adultos andan apurados! Es como si nunca dejaran de correr y no llegan a ninguna parte...

»Pero ven conmigo, te llevaré a mi mundo. Tú no necesitas ser como ellos. Todavía puedes salvarte. Estás a tiempo.

No supiste cómo pero la niña desapareció a través de la pared. Soltaste una exclamación: "¿eh?", mientras todavía oías su voz.

—No te quedes ahí. Tenemos mucho por hacer.

Al atravesar el muro, pudiste volver a verla.

—Es hora de que subas a esta barca. Te contaré algo muy divertido. Cuando tenia tu edad, me gustaba jugar a que ser adultos era un camino inevitable. Ese juego me aburrió y pasé a otros mejores. Por ejemplo, ahora colecciono pasatiempos.

»Oh, ya te diste cuenta: no puedes hablar. Eso es porque aún tienes un peso en el corazón. Necesitamos que tu alma sea ligera. Aunque en realidad es una ventaja que te calles. No hace falta decir nada, sólo experimentarlo. Ven conmigo.

Querías preguntar pero no podías.

—¿Que cómo es que tuve tu edad si todavía soy una niña? Preferiría hablar de cosas más divertidas pero, bien... aquí lo tienes: cuando vas por un camino dando vueltas en círculos, en verdad no existe un avance en ello. Te mantienes

como una semilla sin germinar.

El agua púrpura atraía la atención entre las paredes oscuras y grises del río subterráneo. Pero la barca avanzó y se veía nueva vida más allá.

—¡Éste es el lugar!

Ella se acercó hacia un jardín lleno de hermosas flores, mientras unos rayos puros de superluz las acariciaban. Algo tan colorido que era impensable en estos tiempos. ¿Cómo podía ser verdad?

Querías gritar que esto no era posible, que debías estar soñando, pero tu voz no salió.

—¿Te gusta? Yo misma las cultivé. Puedo enseñarte a crear un jardín si quieres.

¡Claro que no querías! La Guardia Grisácea te atraparía de inmediato y todos sabían el terrible destino que le esperaba a aquellos que se rebelaran contra la Ley de Jardines Apagados. Sólo admitían flores grises, mustias, marchitas... nunca jamás en semejante apogeo de color.

Le hubieras rogado que te mantenga lejos de todo esto, pero no podías. Sin embargo, tus ojos sí apreciaron el jardín. Algo que parecía tan simple y sin embargo ya habías olvidado la última vez que respiraste aire fresco y disfrutaste la fragancia de unos pimpollos. Todo aquello era un lujo, aunque un lujo peligroso.

—¡Oh, mira: una mariposa!

Sí, era una mariposa bonita, con múltiples colores sobre sus alas. Volaba alto, dando vueltas en círculo, mientras las avispas, abejas y abejones negros se quedaban más cerca de las flores, recogiendo su polen.

La felicidad por la belleza del paisaje se mezcló en tu corazón con el nerviosismo, con la comprensión del peligro. Esto era ilegal. Lo reportarías. No, mejor aún: no le dirías nada a nadie para que no quedara ni siquiera un hilo de conexión entre tú y ella.

—¡Relájate! Este lugar es seguro. Ellos no saben que existe. Puedes quedarte todo lo que desees.

A decir verdad, ¿qué era lo que realmente deseabas?
Por primera vez, oyendo la promesa de seguridad, te preguntaste si querías quedarte en el jardín. No si debías sino si te gustaba estar aquí.

Te quedaste. Contemplaste el jardín, tocaste cada flor, miraste el suelo del que brotaban las plantas y seguiste con los ojos a cada bicho que pasaba. ¡Era asombroso! Quizás la única oportunidad en tu vida para ver algo así.

El silencio forzado te favoreció. Al no poder hablar, no tenías que dar explicaciones en este momento. Ya inventarías alguna excusa cuando fuera necesario.

Honraste el valor de la naturaleza. Todo esto que la humanidad dio por sentado, que nunca nos paramos a mirar, ocupados como estábamos por nuestras obligaciones. Asumíamos que siempre iba a estar ahí. La indiferencia de la gente hacia estas cosas sencillas al final las puso al borde de la extinción. Fueron un regalo para los seres humanos y no tuvimos que hacer nada para tenerlas. Lo que no cuidamos, lo que no era parte del progreso de la sociedad, lo que

creímos un obstáculo para nuestros logros, fue desapareciendo.

Capítulo 2

1

—¿Otra vez ella?! —se quejó el Comandante Gris.

—Sí, señor. Una niña hizo un dibujo con aerosoles. El muro era tan gris como se pueda desear. No había ninguna razón para pintarlo. Y ella simplemente... lo pintó todo con muchos colores. Me alegro de que usted no haya tenido que verlo. ¡Fue indignante! Compré pintura gris y lo tapé de inmediato. Pero esto no arregla las cosas: ella podría volver a atacar.

La puerta se abrió de pronto, y alguien entró con pasos cortos y apresurados. Era un guardia gris.

—Señor, tenemos visitas. El Jefe Supremo de los Oxidados está aquí. Debe ser importante para que haya abandonado su guarida por primera vez luego de tantos años

de dulce abandono.

—¡Hazlo pasar!

El sonido de la vieja hojalata dio paso a un personaje cubierto de metal, lleno de manchas de óxido marrones y rojizas por todas partes.

—¡Buenas tardes, Comandante Gris! Soy el Jefe Supremo de los Oxidados.

—¡Bienvenido! ¿Qué lo trae por aquí? ¿Desea sentarse?

—No, gracias. Estoy aquí por un asunto de importancia vital. Sin su ayuda, me temo que será mucho más difícil...

El Comandante Gris arqueó una ceja.

—¿A qué se refiere?

—Hemos tenido problemas con una pequeña bribona. Su nombre es Yeni Tiny. Ha estado promoviendo la innovación. Ella siempre está creando algo nuevo. Como sabe, esto es una ofensa seria contra las tradiciones. Nosotros velamos porque las cosas se mantengan tal como

están, como siempre fueron. Sabemos que de la gente creativa nunca vendrá algo bueno y queremos capturarla. Aunque la niña ha sido un poco escurridiza. Ella aparece y desaparece donde menos lo esperamos.

—¿Yeni Tiny? ¿No podrá ser la misma chiquilla revoltosa sobre la que estoy recibiendo reportes sin parar?

—Seguramente —afirmó el Jefe Supremo de los Oxidados—. Ella es un problema para ustedes también. No parecen importarle en lo más mínimo el deber, la disciplina, la responsabilidad, la obediencia a las normas, la productividad, la abnegación y el sacrificio... No, la vida de Yeni Tiny es una blasfemia. Debemos terminar con su herejía tan pronto como podamos. Si no la detenemos ahora, va a llevar por mal camino a los jóvenes. Necesitamos enderezar a los descarriados en este mismo momento y guiarlos hacia la rectitud, aún si deben aprender la moderación a través de una severa penitencia. La amargura corrige el desvío. El castigo engendra la pureza del alma.

El Comandante Gris se acomodó en su asiento, tan

imponente y aguerrido como siempre.

—La verdad es que esta niña está haciendo mella en nuestra productividad. Los márgenes de ganancia han caído un 0,0001% desde que llegó. ¡Eso es inaceptable! Veníamos aumentando nuestros ingresos año tras año, con beneficios que crecían sin limitaciones. Nos acostumbramos a tener un saldo positivo siempre. Y ahora, por culpa de esta niña molesta, el balance anual podría arrojar un crecimiento menor que el año pasado. Debemos tomar medidas urgentes.

—Es justamente lo que me trajo por aquí —dijo el Jefe Supremo de los Oxidados. —Queremos formar una alianza para deshacernos de la mocosa de inmediato. Cualquier tiempo que demoremos, podría darle una ventaja.

El Comandante Gris soltó una risita burlona.

—¡Parece que le tuviera miedo! ¿Es que tantos años de vivir aislado lo han vuelto débil? Es solamente otra rebelde...

El otro líder se enderezó.

—Lo que yo creo es que la está subestimando

demasiado. Mi propuesta es que la aplastemos con todo lo que tenemos y no permitamos que sus ideas nocivas contaminen nuestras sociedades. Hay que arrancar las herejías de raíz desde el momento en que nacen. Nunca se las debe dejar crecer, ni permitirles difundirse por donde quieran. Todo esto lo lograremos con una mejor supervisión de nuestros súbditos, a través de sistemas de vigilancia y con estrictos controles, prohibiendo lo que va en contra de nuestros intereses.

El Comandante Gris echó la cabeza hacia atrás.

—¿No es eso lo mismo que ya hacemos?

—¡No! Lo que digo va mucho más allá. Debemos inculcarle a las personas el terror. Cualquier mínimo indicio de desviación será castigado y servirá de ejemplo para que otros no se desvíen. La presión será tan alta que, si ya no se atreven ni a pestañear por miedo a las represalias, mucho menos van a atreverse a cometer ofensas graves.

La mirada del Comandante Gris era de desaprobación.

—Eso va a costar mucho dinero y no es un momento ideal para entrar en gastos... excepto que los Oxidados acepten cargar con los costos de todas estas operaciones. Después de todo, es usted quien ha venido hasta mi despacho a buscar ayuda.

—Eso no está bien. Se trata de cooperar. Mi propuesta es unirnos para el beneficio de ambas partes; no es que los Grises nos estén haciendo un favor.

—Siendo así, no hay ninguna base para negociar. Me siento con mucha confianza de poder hacerme cargo de este pequeño inconveniente a largo plazo. No hay necesidad de apresurar las cosas y al final sería más barato para nosotros que realizar este despliegue de fuerza que me está proponiendo.

El Jefe Supremo de los Oxidados bajó la cabeza con desaliento y soltó un suspiro.

—Reconozco el enorme poderío de los Grises y por eso solicito su colaboración. Sin embargo, esta amenaza nos

pone en riesgo a todos. ¿Podría considerar un trato más favorable para nosotros, donde haya una igualdad de condiciones?

—Como usted admite, nuestros recursos son mayores. Por lo tanto, si quiere que sigamos su plan, los gastos corren por su cuenta. Aunque seré flexible por los años de buenas relaciones que hemos tenido hasta ahora. Los Oxidados pagarán la mitad al firmar el acuerdo y lo que falta en un plazo de diez años con intereses del diez por ciento. No se puede negar que son mejores condiciones.

—¡Eso es terriblemente caro! ¿No podría al menos quitar los intereses?

—¡No! Los intereses no se negocian. Es esto o nada.

Tras una pausa, el visitante respondió:

—De acuerdo, voy a aceptar... aunque sólo lo hago porque la situación es muy seria como para postergarla. Si tratamos de resolverlo con tiempo, como usted quiere, el problema seguiría creciendo hasta salirse de control.

—Lo que sea. Mientras paguen ustedes, me da igual.

—Entonces, tenemos un acuerdo.

—Así es. El Primer Teniente se encargará del papeleo y le enviará una copia para que la revise. El día de hoy, tenemos una agenda bastante apretada. ¡Buenas tardes! – Miró al guardia gris. –Por favor, acompaña al Jefe Supremo de los Oxidados. Si necesita algo, asegúrate de tratarlo con los debidos honores.

El guardia y el líder pasaron tras la puerta, cerrándola de un golpe.

Se fueron alejando mientras se oían los ruidos de la hojalata chocando con el suelo y los pasos cortos del militar.

Cuando los sonidos estaban tan lejos que casi no se oían, el Comandante Gris habló:

—Por lo que veo, este año también vamos a tener un saldo positivo.

Capítulo 3

1

Las Grandes Canteras son la mayor fuente de roca para las ciudades. Hay cierto orgullo entre los mineros del lugar por eso.

—Jadd, ¿Viste los nuevos rascacielos en las noticias? No podrían construirse sin estas rocas que ves aquí.

—Lo sé, aunque últimamente el metal empieza a verse como una alternativa. ¿Crees que reemplacen nuestra roca, Taff?

—¡Tonterías! El metal es demasiado brillante. ¿Tienes idea de lo que cuesta opacarlo? Mientras que esta roca es muy fácil de tratar.

—Leí que hay una nueva técnica para fundir un metal

opaco...

—¡Eso no es más que publicidad de las metalúrgicas! La roca es superior para construir. El metal es resistente pero caro. Si los constructores usaran metal, los costos aumentarían mucho.

—Como sea, Taff... Voy al Almacén de Herramientas. Estos guantes se rompieron y necesito unos nuevos. Te alcanzo en unos minutos.

El minero entró en un edificio imponente, de varios pisos, recto y funcional: nada de adornos, nada de belleza, sólo unas ventanas sencillas.

Un ascensor de carga ayuda a subir y bajar las cosas más pesadas. Jadd pasó por delante para llegar hasta el ascensor de personas, bastante más pequeño.

En el exterior del Almacén de Herramientas, puede verse por un lado la entrada a Las Grandes Canteras y por el otro, el pueblo donde viven los mineros y sus familias.

Este pueblo tiene una plaza, ubicada justo enfrente del

Almacén de Herramientas. Hay una fuente sin agua y algunos bancos, a mucha distancia unos de otros. El suelo es de cemento gris, por supuesto. Hace tiempo, había algunos árboles, aunque eran grises y retorcidos y asustaban a los niños, así que los quitaron y cubrieron todo con cemento.

La Pequeña Escuela se puede ver al otro lado, rodeada por las casas. Estas casas también encierran la plaza por ambos lados pero no el Almacén de Herramientas.

Junto al Almacén de Herramientas, empieza un camino que lleva directo a la entrada de las canteras. Los mineros nunca van a pie.

Un anciano está en un banco cercano a la fuente, alimentando a las palomas grises mientras su nieta chiquita las mira con curiosidad.

—Abue, ¿qué son ésas?

—Palomas.

—¿De qué color son?

—Grisés.

—¿Y no hay palomas de otro color?

—¡Claro que sí! Hay grises pálidas, grises claras, grises intermedias, grises oscuras, grises muy muy oscuras...

La niña insistió:

—¡Pero todas son grises! ¿No hay palomas de colores que no sean grises?

El anciano contestó con calma y paciencia:

—Eso estaría mal. El gris es lo que mantiene a la gente produciendo. Si usáramos muchos colores, ni siquiera habría comida para todos. Vivimos bien gracias a que nos mantenemos grises.

Una mujer lleva una bolsa con sus compras: raciones de alimentos en tubos. La etiqueta dice haber borrado por completo el sabor.

—¿Cómo está, Señor Denn?

—Bien, Natt. Aquí, con mi nieta.

—¡Hola, Yumm! Te traje bolitas de goma sin sabor.

La niña bajó la vista.

—No me gustan. ¿Qué tiene de malo el sabor?

—¡No te pongas así! Vas a acostumbrarte. Nosotros también tuvimos tu edad y, mira, comemos siempre cosas sin sabor.

Dos niños salen de la escuela a pesar de que no es el horario de salida. Un hombre adulto los está acompañando.

—Finn, ¿ya viste el nuevo juguete que compré?

—¡Ah! Esos bloques para armar. ¿Cuántos bloques trae, Matt?

—La caja dice que trescientos. ¿Alcanzan para construir un castillo?

—Ummm... ¿Por qué no lo intentamos cuando lleguemos a casa?

Jadd sale del almacén con los guantes nuevos y se dirige hacia su vieja camioneta.

De repente, se oye la voz de una niña:

—Oigan, tengo algo divertido. ¡Miren hacia la plaza!

Un tobogán multicolor aparece en medio de la plaza gris. Yeni Tiny está arriba y se lanza para deslizarse a toda velocidad por él, hasta caer de pie. Enseguida, avanza dando saltitos hacia la fuente.

—¡Vengan! ¡Juguemos un poco!

—¡Yumm, no! —grita el anciano, horrorizado.

Pero Yumm ya está subiendo por la escalera del tobogán.

—¡Tomen! Les traje regalos.

Yeni Tiny le entrega unos caramelos a Natt.

La mujer los mira un momento y luego decide probarlos.

—¡Hmmm, están ricos! ¿Cómo se llama este sabor?

—Dulce.

—¿Te parece que nos permitirán comer cosas dulces?

—le pregunta la mujer a Denn.

—Deja esos caramelos. Sabes que no podemos.

—Lo sé, pero por una vez... ¿Qué es lo peor que podría pasarnos por comer algo dulce?

Jadd se acerca a recoger caramelos.

—¡Hmmm, están buenos! ¿Me puedo llevar algunos para mis compañeros?

—¡Claro que sí! Lleven todos los que quieran.

Yeni empieza a correr alrededor de la plaza, dando saltitos.

Matt y Finn se suben al tobogán. El adulto que los acompañaba los sigue y va a subirse después de ellos.

Natt mira a Denn:

—Creo que voy a subir yo también. Nunca lo hice.

Un disparo resuena con fuerza y los aturde.

—¡La Guardia Grisácea! —exclama la mujer.

El Capitán se adelanta y grita:

—¡Están detenidos por cooperar con actos de terrorismo!

—¡Pero si soy una ciudadana buena y productiva! ¡No puede tratarme de esta forma!

—Huelo su aliento desde aquí. No me tome por tonto.

El anciano se apresuró a decir:

—Es mejor que me vaya. No tengo nada que ver con todo esto.

El Capitán señala a la niña que volvía a subir al tobogán.

—¿No es ésa su nieta?

—Sí, lo es. Justamente, necesito llevármela fuera de aquí antes de que las cosas se pongan peor.

—¡Ustedes no van a ninguna parte! Los llevaremos directo a la Cámara de Castigo.

—Estaba dándole de comer a las palomas. Siempre lo hago. En toda mi vida jamás incumplí una sola ley. ¡Esto no es justo!

El Capitán alzó la cabeza y sacó pecho.

—Si es justo o no, el que lo decide soy yo.

—Yumm va a quedar libre, ¿verdad?

—¿Por qué lo haría? Está violando las leyes.

—Por favor, a su edad apenas sabe lo que son los colores... Déjela ir.

—Lo siento. Las cosas están difíciles y esa terrorista es la causante. Si no aplicamos el máximo rigor, no vamos a cumplir con las metas de producción en el plazo establecido.

Yeni se quedó parada cerca de la base del tobogán, observando el cielo completamente nublado.

El Capitán se dio vuelta para mirar a dos de sus guardias y les ordenó:

—Darr y Rudd, vayan a detener a esa mocosa. Hoy

vamos a capturarla, cueste lo que cueste.

Los guardias corrieron hacia ella pero, cuando llegaron, no había nadie.

—¡Eh! ¿Dónde está?

—¿Me buscaban? —les preguntó Yeni , sentada al borde de la fuente.

Un líquido multicolor y brillante empezó a brotar de su centro, saltando en un chorro firme hacia arriba y llenando la fuente al caer. El nivel del agua subía poco a poco.

Los guardias corrieron hasta Yeni. Intentaron tomarla con ambas manos, pero ya no estaba ahí.

—¿Y ahora adónde se fue?

Desde lo alto del tobogán, la voz de la niña le contestó:

—¡Qué lástima! Estuviste tan cerca. Aunque no me atraparías nunca de esa manera. ¿Por qué mejor no juegas con los demás?

—¡Mocosa atrevida! Me entrené bajo una disciplina

muy estricta. ¿Crees que voy a ceder a tus tentaciones?

—Tú te lo pierdes —dijo Yeni, tirándose por el tobogán.

Los guardias saltaron los dos a la vez hacia adonde Yeni tenía que caer... pero no agarraron nada.

Uno le dijo al otro:

—Mira, está allá —Señaló la fachada del Almacén de Herramientas.

Pero Yeni no entró por la puerta. Empezó a caminar por la pared hacia arriba y entró por una ventana.

—¿Qué? ¿Puede caminar por las paredes? ¿Cómo vamos a atraparla así?

—¡Rápido! Seguro que está cansada. Si nos apuramos, es nuestra.

A través el ascensor subieron hasta el cuarto piso, donde vieron a Yeni entrar, y abrieron puerta tras puerta.

Lo único que veían eran herramientas y máquinas: picos, palas, taladros, excavadoras, carretillas... Ningún

rastro de la niña.

—¡En esa ventana, allí afuera!

Yeni les soltó:

—Los espero arriba, en el piso trece.

—¡Polvo y rocas! ¡No puedo creer esto!

Los guardias subieron al ascensor nuevamente.

Llegaron al piso trece. Apenas bajaron, vieron una puerta abierta justo adelante y detrás había una ventana por donde la cabeza de Yeni se asomaba.

—Lo siento. Me confundí. Quise decir el piso tres.

Ella bajó enseguida y se perdió de vista.

Los guardias volvieron al ascensor.

—¿Se te ocurre alguna manera de atraparla?

—Disparémosle cuando aparezca. Vamos a tener problemas si se nos llega a escapar.

Al descender del ascensor, vieron una escena muy

relajante: Yeni estaba sentada en una silla cerca de una mesa pequeña, bebiendo suavemente el té de su taza de porcelana con absoluta tranquilidad.

—¡Ustedes sí que tardan! —bromeó.

Un disparo hizo un agujero en la mesa, pero ella ya no estaba ahí.

La encontraron en la ventana y dispararon ambos a la vez.

Aunque ya no podían verla, se oyó su voz:

—Última oportunidad. Vamos al piso nueve.

—Ella está jugando con nosotros.

—Bueno, es una niña después de todo, ¿no?

—¡Basta de tonterías! ¡Cállate!

Al salir en el piso indicado, la vieron de inmediato en el montacargas y corrieron. Cuando estaban adentro, se dieron cuenta de que Yeni había desaparecido.

Observaron en todas direcciones.

Se oyó el ruido del montacargas activándose.

—¡Aquí estoy! ¡Adiós! —dijo ella desde afuera.

—¡Era una trampa! ¡Bajemos ahora!

—¿Cómo vamos a bajar? La puerta no se puede abrir.

¡Polvo y rocas!

Los guardias miraron hacia abajo. Observaron la puerta del montacargas. Se movieron con dudas. No había nada que pudieran hacer.

—¡Estamos acabados!

Desde la pared del almacén, Yeni saltó y cayó sobre sus pies.

Corrió a toda velocidad, pasando como una bala por adelante del Capitán.

Se frenó, frente a la pared de una casa y les hizo señas.

—¡Por aquí! Si quieren salvarse, corran ahora.

Luego, atravesó la pared.

Todos quedaron mirando sorprendidos.

Natt aprovechó la sorpresa para tomar a Yumm en brazos y escaparse.

El Capitán dio un grito estridente:

—¡Guardias, que nadie más se escape!

—Corran también —le dijo el hombre a los niños. —Yo me encargo de contenerlos.

—Pero, Tío Lukk...

—No tenemos tiempo. Hagan lo que les digo.

Los niños corrieron.

Dos guardias se lanzaron a perseguirlos.

Lukk agarró a un guardia del brazo. El otro guardia intentó alcanzar a los niños pero Lukk estiró su pierna delante de él, haciéndolo caer.

Mujer, niña y niños entraron por la pared.

Un guardia corrió hacia el mismo lugar pero chocó

contra un muro sólido.

—¿Cómo lo hizo? —preguntó, asombrado.

2

—¿Y espera que le crea que ella camina por las paredes? —preguntó el General Murr en tono irónico.

El Capitán Dukk sacudió la cabeza. Nunca en su vida se había sentido tan humillado y derrotado como hoy.

—Le juro por todas mis medallas que lo hizo. No estoy engañándolo.

—Esto es una corte marcial, Capitán. ¡Basta de tonterías! ¿Tiene algo que decir en su defensa o va a seguir insistiendo en esa versión de que Yeni Tiny puede desaparecer y caminar por las paredes?

El Capitán Dukk mantenía una postura firme, como si deseara aceptar el destino con dignidad.

—General Murr, ¿quiere que le explique alguna otra cosa?

El General ni siquiera lo miraba a los ojos. Es obvio que lo creía un simple chiflado. Aunque luego levantó la cabeza y respondió.

—Sí, quiero saber cómo se fugaron. No entendí eso de que atravesaron la pared.

El Capitán tomó aire y, tras una corta pausa, explicó.

—Lo que leyó en el informe, General: era una pared común y corriente. Incluso un guardia chocó contra el muro cuando intentó pasar como los demás.

—¿Y qué había al otro lado de la pared?

—Nada raro. Era una casa.

—¿Ya detuvo a los que vivían en esa casa?

—Por supuesto. Aunque ellos dicen que no saben nada.

El General le clavó una mirada fría.

—¿Sabe lo que pienso? Usted, Capitán Dukk, se inventó

toda esta historia para dejarlos escapar. Parece que los años de servicio lo ablandaron y que ahora no tiene el coraje para capturar a una niñita.

—Soy tan firme y leal como siempre, General, aunque sé que fallé y merezco un castigo.

Murr se quedó mirándolo directo a los ojos, como si tratara de leerle la mente.

El primero en hablar fue el Capitán.

—Le estoy diciendo la verdad, General.

—Esto es peor de lo que pensé: una conspiración dentro de las fuerzas de seguridad... —replicó, decepcionado.

El General Murr se irguió en su asiento y dio el veredicto:

—Se acusa al Capitán Dukk de los delitos de conspiración y alta traición. Esta corte marcial lo encuentra culpable y lo sentencia a la Cámara de Castigo por el resto de su vida. La misma pena se aplica a todos los hombres bajo su

mando cuando ayudaron a escapar a la terrorista Yeni Tiny.
Es la decisión final.

Entre los guardias condenados, algunos se levantaron furiosos y protestaron, pero el Capitán no. Serio y obediente se dejó llevar por los carceleros sin quejas, sin levantar la voz y sin causar problemas, por muy injusto que le pareciera lo que estaba pasando.

3

La noticia no tardó en difundirse por los cuarteles.

—¡Eso son mentiras! El Capitán Dukk es una persona honorable. Trabajamos juntos en varias misiones.

El otro guardia se le acercó y dijo en voz baja:

—Es una sentencia de la corte marcial. Cuida tu boca.

—Pero...

Se dio cuenta de que era inútil defenderlo.

Buscó en su bolsillo el dibujo que hizo su hija: estaban ella, papá y mamá, una gran roca y flores marchitas por todo el suelo.

El guardia pensó que, si el Capitán Dukk acabó en la Cámara de Castigo, ya nadie estaba seguro. Cualquiera de ellos podía ser el siguiente.

Continuará...

Yeni Tiny todavía está en sus primeras fases, pero las próximas entregas son una estrella de superluz.

¿Quieres saber cómo es la Cámara de Castigo? ¿Te gustaría ver a Yeni Tiny enfrentándose a la Guardia Grisácea otra vez? ¿Te estás preguntando quién es el guardia que defendía al Capitán Dukk? ¡Sígueme!

Si quieres colaborar conmigo haciendo una donación, consulta en:

<http://eylulblossomgames.codeberg.page/info>

Si puedes ayudarme a seedear, busca los detalles de Keet en las primeras páginas de este libro.

La pequeña Yeni Tiny vive en un mundo donde su alegría y su vida molestan. Los Grises y Oxidados quieren acabar con ella para siempre. ¿Podrá sobrevivir?

Hansel Vinussi da vida a personajes únicos y a historias que le hablan a nuestro corazón. Su estilo es sencillo y fácil de leer, claro y directo pero a la vez vivaz y evocador.

